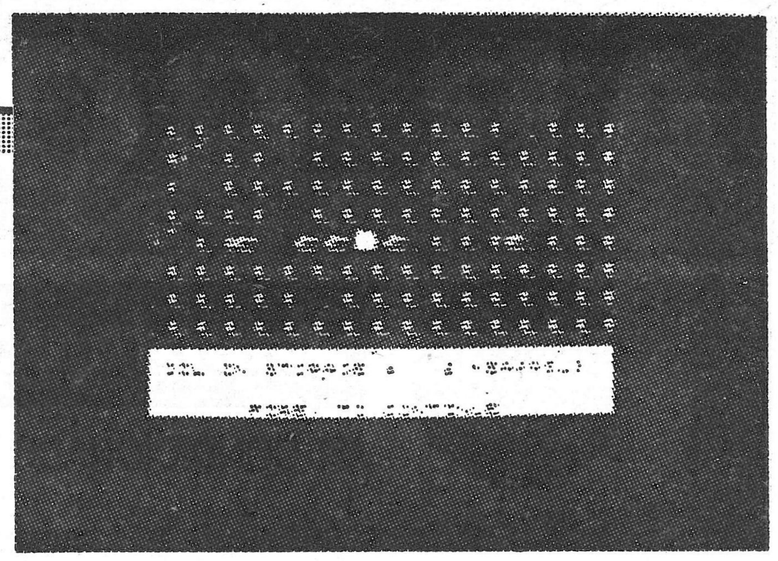
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

MANTER PRESIDENTE NO PODER CUSTA PETRÓLEO E HABILIDADE



TÍTULO: Presidente
MÁQUINA: Spectrum

Lembram-se, certamente, de *Ditador,* jogo que fez furor há alguns anos e foi até «traduzido» para Português, numa versão aqui chamada *Presidente.* Não era a melhor das pessoas, esse ditador, para o mantermos no poder tínhamos que agir como ele, embora buscando algum equilíbrio, mas o resultado, em muitos casos, dava para o torto. Pois bem, temos agora uma nova e mais elaborada versão de um jogo do género, *President,* que tem como personagem aquilo que as Nações Unidas designam, no próprio programa, na categoria de ditador, ao menos no princípio da sua actuação.

O objectivo é manter o Presidente no poder, ao longo dos meses, e fazer que o seu partido ganhe as eleições ao fim de dois anos, derrotando os outros dois partidos do país, um moderado e um extremista. O cenário, aparentemente, é o Médio Oriente, mas podia ser em qualquer outra zona onde exista petróleo, já que a principal riqueza do país vem daí, e o problema está em prospectar reservas, abrir poços e possuir, claro, o número de barris suficiente para negociar com os restantes países.

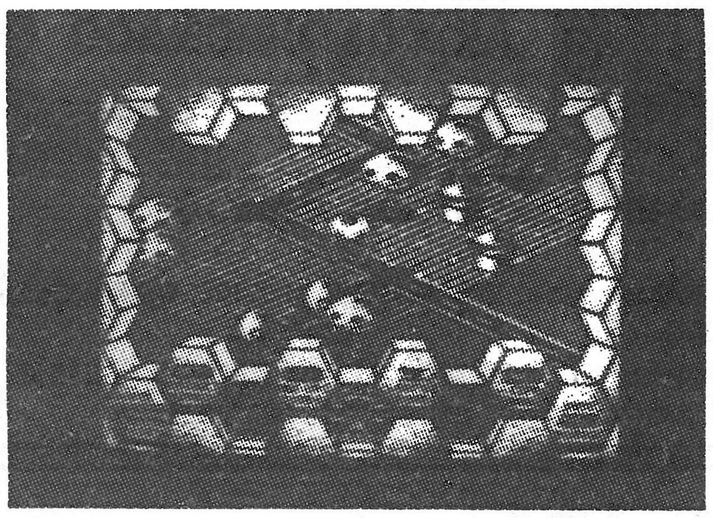
No essencial, este é um jogo de estratégia e de tomada de decisões — as mais correctas, espera-se — sabendo-se que nem tudo são rosas para o dirigente. Com efeito, inimigos externos podem atacar o país por via aérea ou terrestre, destruir poços de petróleo e culturas, além de matarem habitantes, e contra isso há que comprar armamento necessário e suficiente, designadamente canhões anti-aéreos e tanques. O problema é que se o Presidente compra material a mais ou desbarata, de qualquer outra forma, os recursos do país, não lhe sobra dinheiro para mais culturas, para prospectar petróleo ou extraí-lo, para tratar a população das doenças que a afligem, etc.

O jogo parece um pouco complicado, a princípio, mas, na verdade, é simples, embora mais difícil seja manter bem o equilíbrio dos diversos factores para o levar a bom termo. Por exemplo, todos os meses podemos observar um balanço do que tem sido a nossa actuação, com quadros que mostram os bens que possuimos, a situação das colheitas e dos abastecimentos à população, as sondagens de opinião, os rendimentos e despesas do país, etc. A partir daí, há que tomar as decisões mais acertadas no mês seguinte e procurar inverter eventuais tendências perigosas para a manutenção do Presidente no poder.

Tudo o que temos a fazer surge por opções, bastando-nos assinalar a que pretendemos (usam-se as teclas de cursor e prime-se O, para accionar). Será preciso, por exemplo, o material de guerra para defesa do país, mas importante será também manter o bem-estar da população, construir estradas, para transporte das mercadorias essenciais, manter equilibrada a balança de pagamentos, etc. A experiência acabará por demonstrar que a demagogia — neste, como noutros casos da vida real — dá resultado, às vezes, e que medidas impopulares no princípio do mandato poderão ser esquecidas mais para diante, com uns «rebuçados» à população, oferecidos a tempo de serem eficazes para as eleições seguintes. Não soará isto a qualquer coisa?

President poderá ter os seus «quês», eticamente, mas é, na verdade, um jogo com interesse, se quiserem tirar dele lições positivas, como, por exemplo, será mesmo assim que se dirige um país ou não será esta a forma mais imoral de o fazer? Numa coisa perde este jogo: os gráficos deixam muito a desejar, tornam-se até confusos. A área que representa o país, dividida por blocos, é com frequência confusa, embora, aos poucos, se aprenda a destrinçar o que significa cada bloco (tanques, poços de petróleo, depósitos, estradas, áreas agrícolas) e a tomar a decisão melhor na altura.

GÉNERO: Estratégia
GRÁFICOS (1-10): 3
DIFICULDADE (1-10): 3 na manipulação inicial
CONSELHO: A comprar



EXTERMINADOR DE INSECTOS VÊ-SE AFLITO EM AMAUROTE

TÍTULO: Amaurote
MÁQUINA: Spectrum

Acção da boa é o que oferece *Amaurote*, um jogo que exige bons reflexos e perícia, com a vantagem de ser bem construído e possuir uns gráficos de grande perfeição, com animação excelente e a obedecerem da melhor forma aos comandos, no caso daquele que controlamos.

Destruir insectos é o objectivo, mas não só, porquanto isso exige também alguma estratégia, já que aqueles que «contrataram» os nossos serviços não ficarão muito satisfeitos se ultrapassarmos o *budget*, nem se andarmos também a destruir a sua cidade.

A acção passa-se em *Amaurote*, numa cidade que foi construída com um produto químico, a substituir o betão, o qual emitia uma radiação que provocou mutações nos insectos. Claro que os construtores da cidade só demasiado tarde se aperceberam disso, e agora trata-se de livrar os 25 níveis de *Amaurote* dos seus indesejáveis, hóspedes. A personagem que controlamos foi encarregada dessa tarefa, dispondo, para isso, de um veículo, *Arachnus,* que se parece com uma aranha e se movimenta como uma (excelente animação, essa), mas que tem as suas vulnerabilidades.

O jogo é controlado como um vulgar programa de acção, mas tem outras particularidades, como o orçamento inicial, na moeda corrente na cidade, *Dosh,* que deveremos usar não só para adquirir superbombas (cada uma custa 5 000 *Dosh*) como para reparar os danos de *Arachnus*.

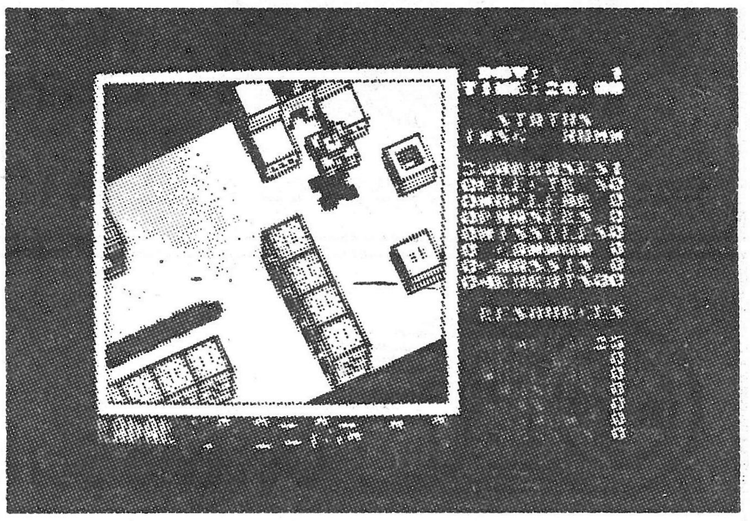
Em cada um dos sectores há uma abelha-mestra, que deve ser destruída antes de passarmos ao seguinte (é preciso uma superbomba para esse efeito), mas também todos os insectos devem ser exterminados — o que não é fácil, já que a abelha-mestra está sempre a «produzir» mais. As bombas são pedidas pelo *menu de rádio* (usar «Caps Shift» para mensagens-rádio) e largadas no sector em que estamos, sendo necessário localizá-las. Cuidado, no entanto, porque não convém falhar o alvo, quando se usa uma dessas bombas. Os donos da cidade «empregaram-nos» para os livrar dos insectos e não para lhes destruir os edifícios.

Amaurote joga-se muito bem e trata-se de um dos jogos de acção mais interessantes ultimamente aparecidos entre nós. Quem aprecia o género tem aqui um bom desafio e muito que dar ao dedo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

ROBÔ BEM CONSTRUÍDO É MEIO CAMINHO PARA GANHAR

TÍTULO: Nether Earth
MÁQUINA: Spectrum



Nether Earth é uma boa surpresa, apesar de não ser muito inédita a concepção geral do jogo, quer em termos de história quer da sua condução. A começar por esta última, por exemplo, há que construir e equipar os *robots* que vamos usar durante o jogo, e aqui reside boa parte do seu sucesso, já que a construção mais adequada será a que permitirá, em princípio, obter melhores resultados. Como facilmente se verá, só nesta primeira parte do jogo se pode perder bastante tempo, combinando os diversos elementos que podem usar-se para a feitura de um *robot*, conforme as tarefas que lhe destinarmos. Assim, poderemos ter uns mais ligeiros e menos bem armados, outros mais bem equipados em termos de propulsão e de capacidade ofensiva.

A história é a de uma invasão da Terra por um povo, os *Insignians*, cujos representantes nunca chegamos a ver. Vemos, sim, os *robots* que eles construíram para patrulhar o planeta conquistado. Claro que há resistência, e uma das suas bases foi tomada e destruída, restando agora destruir outras três, e é nessa altura que entramos no jogo.

A acção decorre nas fábricas de *robots* inimigas e nas suas bases, sendo de notar que as fábricas são activadas quando o inimigo detecta os nossos *robots*. Estas fábricas podem ser destruídas por armas nucleares, mas o problema é que a explosão aniquila também os *robots* que controlamos. Assim, se chegarem a esse recurso, tenham cuidado em que só aí esteja um na altura.

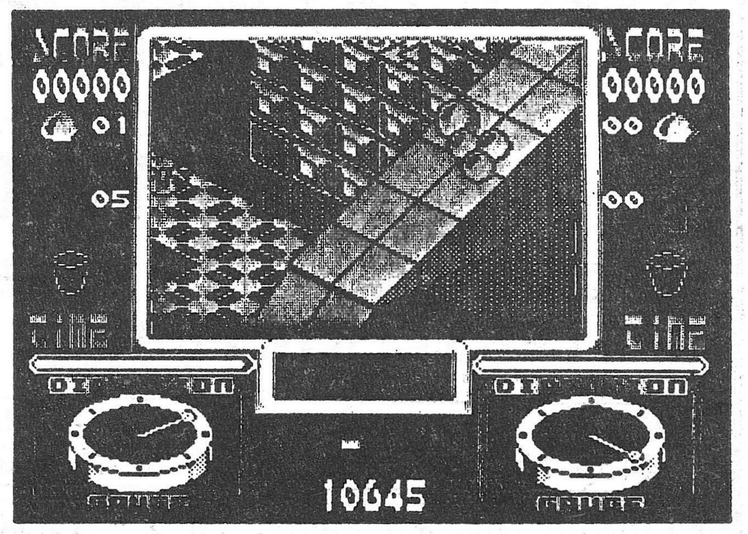
Como se viu, a construção dos *robots* e, depois, a sua colocação no terreno são o primeiro passo deste jogo, e depois há que cuidar de não deixar que os *robots* inimigos levem a melhor, destruindo-os antes que nos destruam. Um problema é que muitos deles têm melhor armamento, pelo que uma boa táctica é disparar de longe e escondermo-nos, atirar nova salva e assim por diante. Um radar na base do «écran» mostra a posição dos nossos *robots* relativamente aos inimigos, mas melhor ainda é uma boa exploração das proximidades e, nesse aspecto, nada como uma máquina antigravidade, que pode voar sobre os obstáculos. Esta máquina serve também para controlar os nossos outros *robots,* transportando-os de um lado para outro, mas apenas um de cada vez.

Os gráficos em 3D estão bastante bem executados e é «realista» a forma como se movimentam os *sprites*, sendo de notar que é quase praticamente nula a mistura de atributos. O jogo, diga-se, não é fácil, tem mais de estratégia do que de acção, mas só ao fim de algumas tentativas conseguimos tirar dele o melhor proveito. De qualquer forma, vale a pena tentarem, andando com um bocado de cuidado até dominarem bem os diversos desenvolvimentos do jogo.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

BOLHA RETOMA PERCURSO CONHECIDO

TÍTULO: Bubbler
MÁQUINA: Spectrum



O formato de *Bubbler* está já um pouco visto, faz lembrar *Marble Madness* e respectivos seguidores, mas também é certo que, tanto este último jogo como outros que nele se inspiraram, tinham em regra boa qualidade. O mesmo se pode dizer de *Bubbler,* embora se jogue com alguma dificuldade e nem sempre seja «confortável» ter em conta a inércia, quando dsesolocamos a bolha que controlamos.

Saber o objectivo do jogo é essencial. Tudo se passa numa cidade, cujos habitantes foram escravizados por um feiticeiro, *Vadra.* A personagem que controlamos ousou opor-se ao feiticeiro e foi transformada numa bolha e aprisionada. No entanto, um assistente do feiticeiro, *Kintor*, usou os seus próprios poderes mágicos para libertar temporariamente a bolha, de forma a que esta consiga destruir outras bolhas, estas criadas pelo feiticeiro, e impedir que mais surjam, pois é dessa forma que *Vadra* mantém dominada a cidade.

As bolhas do feiticeiro saem das garrafas mágicas, e estas podem ser tapadas com rolhas igualmente mágicas, que o nosso herói recolhe ao passar por alçapões da prisão. No entanto, nem todos os alçapões têm rolhas e, se a bolha que controlamos cai neles, perde uma vida. O poder do feiticeiro diminui à medida que vamos tapando garrafas, e o objectivo, claro, é fazê-lo chegar a zero. A tarefa, no entanto, não é fácil, pois é necessário não sair das passagerns e rampas, calcular bem os saltos e evitar inimigos que tentam empurrar ou destruir por outras formas a nossa bolha, para além de algumas armadilhas, como espinhos que aparecem de repente ou torres que disparam raios. Para tudo há um tempo-limite e, se o deixa-mos passar, perde-se uma vida, embora aquele período possa ser alargado se tivermos um relógio de bónus.

Os gráficos são bons, como é de uso na *Ultimate,* a bolha responde bem aos movimentos e aos saltos, mas é preciso ter cuidado com o efeito de inércia. Para melhorar as coisas, no entanto, a nossa bolha pode disparar também raios de energia e isso sempre vai ajudando à pontuação.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

Pokes & Dicas

UMA vez mais abrimos com *dicas*, com uma referência especial às que nos foram mandadas pelo *Luís Ricardo Nunes da Costa Monteiro*, de S. João do Estoril, pela forma como vêm apresentadas (ver a ilustração).

Mais *Kwah*

O jogo que continuou *Red Hawk* tem merecido a atenção de vários leitores, e desta vez foram *Hugo* e *Vítor*, de Leiria, que mandaram *dicas* para *Kwah* e que publicamos, por serem um pouco diferentes das anteriores:

No começo do jogo você aterra em *mansion drive*, comece o jogo por dizer a palavra mágica, de seguida faça os seguintes movimentos: *press record; say «kwah»; say «Kwah»; press stop; show pass to camera; north; look.* Você encontrou o «manda-chuva» lá do sítio, e também o vilão desta história, o Dr. Lee. Mas continuando: *say «Kwak»; look; examine room; get keys; say «kwah»; look.* Você agora, devido a um gás soporífero, desmaiou, e acordou amarrado e amordaçado a uma cadeira numa cela; ligue o gravador. Lembra-se da frase que gravou ao princípio? Pois, então, faça o seguinte: *press play; say «Kwak»; examine door; insert pass on gap; south; east; get flask; examine flask; east; get screwdriver; examine screwdriver; west; weat; south; say «kwah»; west; punch guard; get card; get tube; east; north; open door; west.* Você agora vai andar com o *Rik* agarrado às «saias», mas não se preocupe com isso, preocupe-se, sim, com as frases que ele repete constantemente. *(east; south; south; south)*. Agora depara-se-lhe um elevador *(red lift)*. A partir daqui, não revelamos mais, porque apenas fazemos um pouco mais do que isto, por isso guardamos o resto quando soubermos. Para andar no elevador, use o cartão, mas, atenção, o elevador já não volta atrás, por isso tome cuidado ao entrar.

Todos os objectos, menos as chaves e os cartões, não sabemos para o que servem, esperamos as vossas *dicas*.

Algumas das funções, tal como já existiam no *Red Hawk* vêm já no programa (*symbol shift* e o número correspondente à palavra que se deseja escrever).

Ajuda para *Hulk*

Mais material de *Paulo Miguel da Fonseca Santos Kaku*, de Santo António dos Cavaleiros, agora com *dicas* para *Hulk:*

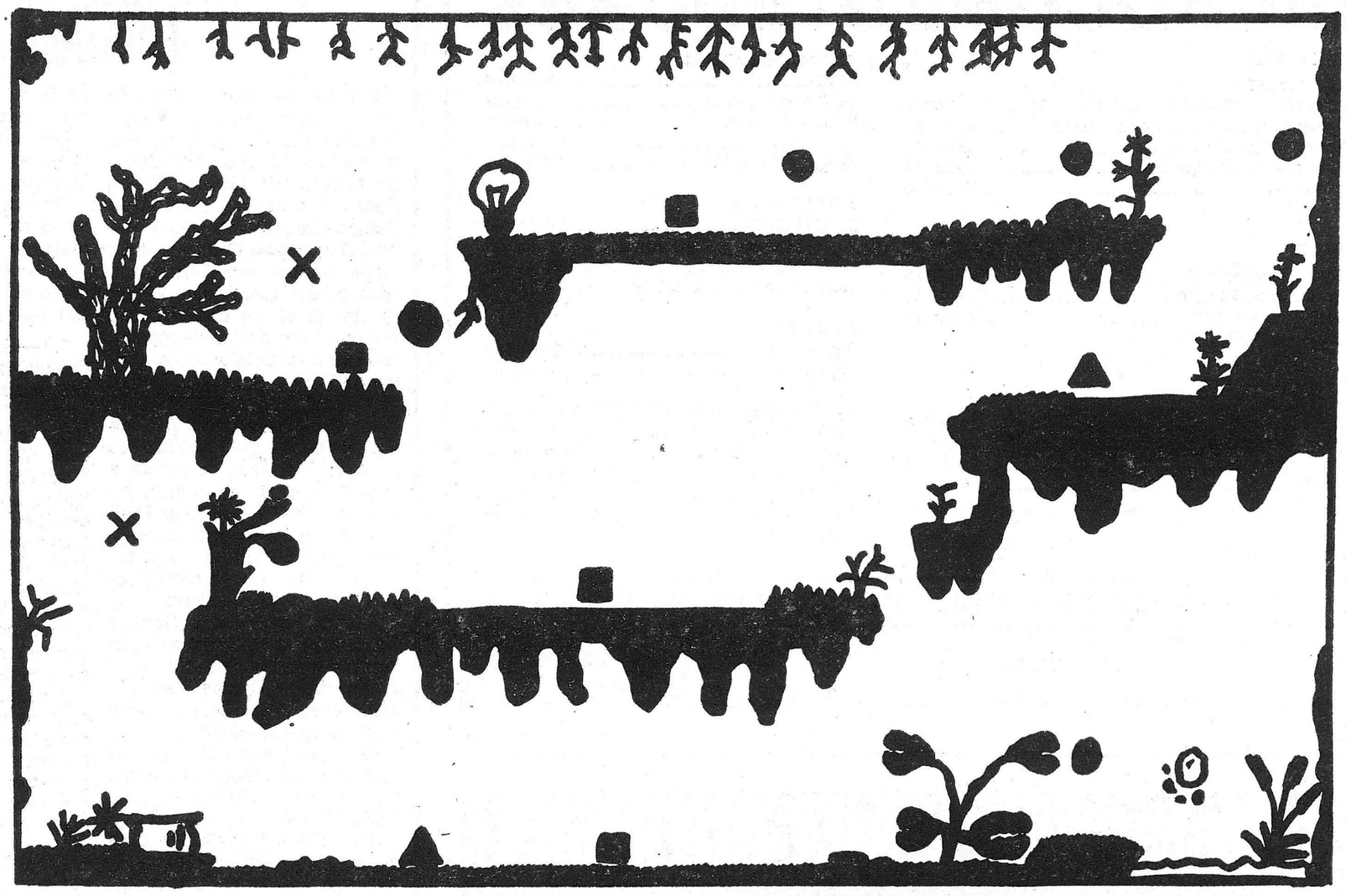
No princípio, escrevam «bit lip», para sair da cadeira, e depois:

— Get fan
— Get gem
— East
— East
— Push button
— Bite lip
— Go tunnel
— Get gem
— Dig
— Go hole
— Get gem
— Dig
— Go hole
— Dig
— Get gem
— Up
— Lift dome
— Get gem
— South
— Drop gem
— Drop gem
— Drop gem
— South (até aparecer um «screen» com abelhas)
— Wave fan
— Lift dome
— Get gem
— Dig
— Go hole
— Dig (até encontrar uma «gem»)
— Get gem
— Go dome
— Get gem
— West
— Get wax
— East
— Bite lip
— Go tunnel
— South
— Drop gem
— Drop gem
— Drop gem
— South (até encontrarem «chief examiner»)
— Get gem
— Go dome
— West
— Get gem

A partir daqui, venham outras *dicas*.

(Continua na pág. 57)

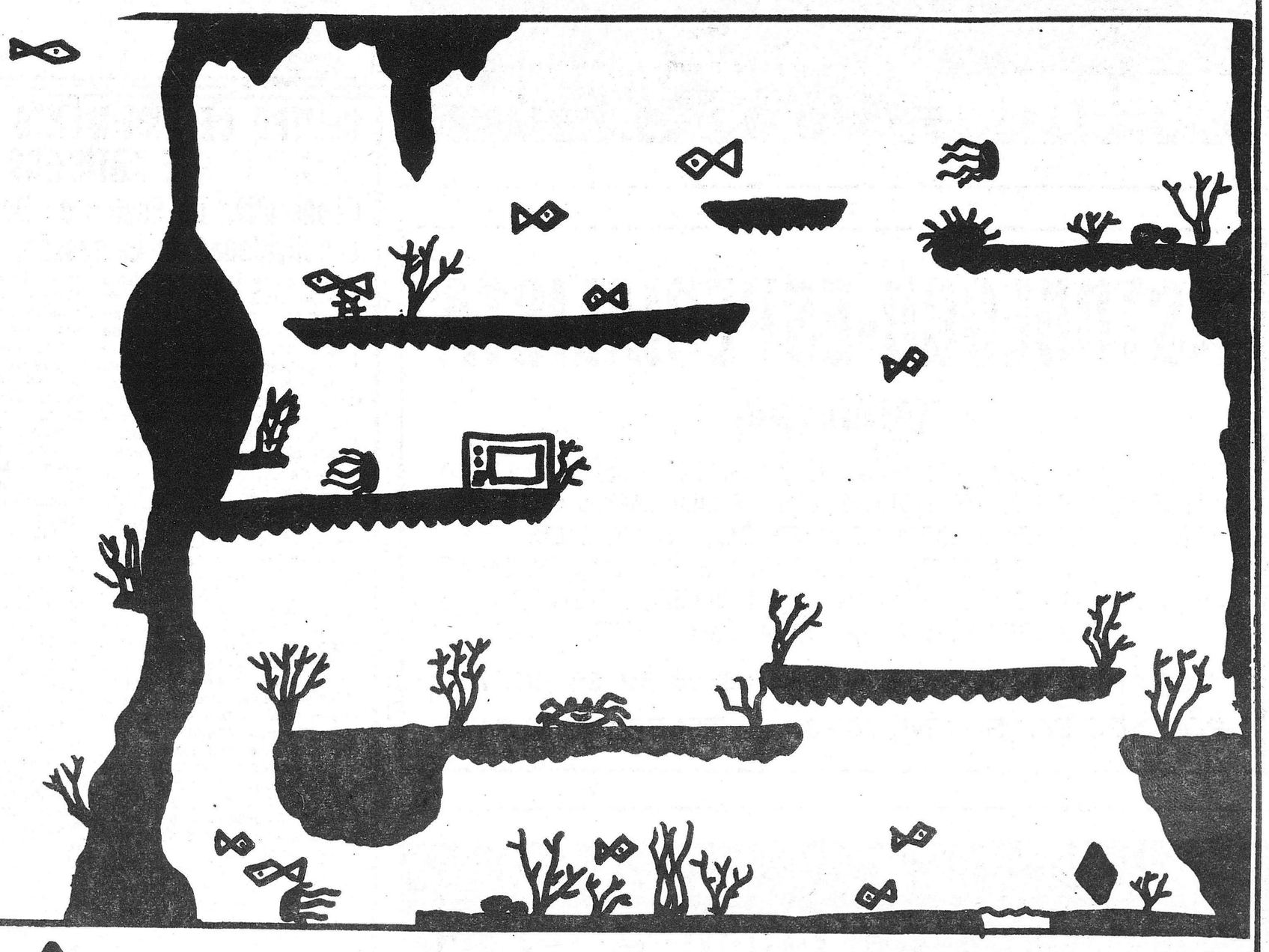
«CAMELOT WARRIORS»: 1º NIVEL



X → PÁSSARO
■ → BOLA ANDANTE
● → MOSQUITO
✱ → DRUIDA
▲ → TARTARUGA

→ PARA PASSAR DE NIVEL É PRECISO LEVAR A LAMPADA AO DRUIDA.

POR: RUI FILIPE C. GARCIA



◆ → NEPTUNO
PEIXE → PEIXE
ALFORRECA → ALFORRECA
OURIÇO → OURIÇO
CARANGUEJO → CARANGUEJO

«CAMELOT WARRIORS»: 2-NIVEL

→ TEM QUE SE LEVAR A TELEVISÃO AO NEPTUNO PARA SE PASSAR DE NIVEL.

POR: RUI FILIPE C. GARCIA

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. 55)

Zorro regressa

Pedidos de *dicas* para *Zorro* tem havido vários, apesar de já as termos dado em tempos, mas, atendendo a que muitos leitores talvez não lhes tenham tido acesso, aqui vão as que mandou *Joaquim Helder Guerreiro*, de Setúbal:

1 — Apanhar o lenço
2 — Apanhar a chave
3 — Apanhar a garrafa
4 — Dar a garrafa ao bébedo
5 — Apanhar a chave
6 — Apanhar o ferro para ferrar a vaca
7 — Aquecer o ferro na lareira até aparecer brasas
8 — Ferrar a vaca
9 — Apanhar a ferradura
10 — Apanhar a chave
11 — Apanhar a corneta
12 — Por-se em cima da tábua na ponta esquerda, de maneira que a outra ponta fique no ar
13 — Largar a corneta
14 — Quando o guarda e o boneco saltarem, carregar no botão para subir e o boneco fica agarrado ao pau
15 — Apanhar a bota que está em cima desse prédio
16 — Apanhar a chave
17 — Apanhar o sino
18 — Pôr o sino no campanário
19 — Apanhar a chave
20 — Apanhar o 2.º sino
21 — Pôr o sino no campanário

2.ª parte

1 — Ir ao poço
2 — Apanhar o vaso das flores e fazer com que a bola levante a pedra, que nos impede de apanhar a taça (para isso usa-se o vaso: trazer o vaso connosco na volta).
3 — Ir ao pé do bôbedo
4 — Saltar para cima do bêbedo e pular para cima: fique na escada à espera que apareça um guarda da porta esquerda; quando ele aparecer suba rapidamente e lute com ele, de maneira a que o empurre da plataforma
5 — Desça pelas escadas debaixo do embrulho
6 — Apanhe a taça
7 — Vá ao cemitério (campa aberta); desça pelas escadas e procure um objecto com uma bota e a taça: esse objecto está a piscar; suba pelas escadas que estão ao lado do objecto
8 — Salve todos os prisioneiros, chegando-se ao pé de cada prisão e premindo «Z»
9 — Suba pela escada formada pelos prisioneiros
10 — Vá ter com a princesa e dê-lhe um beijo (a partir daqui não sei fazer mais nada, porque o boneco, ao beijar a princesa, perde uma vida. Será que temos que oferecer o vaso das flores à princesa?).

Mais simplificadas foras as instruções que mandou *Paulo Jorge Fernandes*, de Lisboa, que refere a necessidade de apanhar os sacos com dinheiro e termina assim:

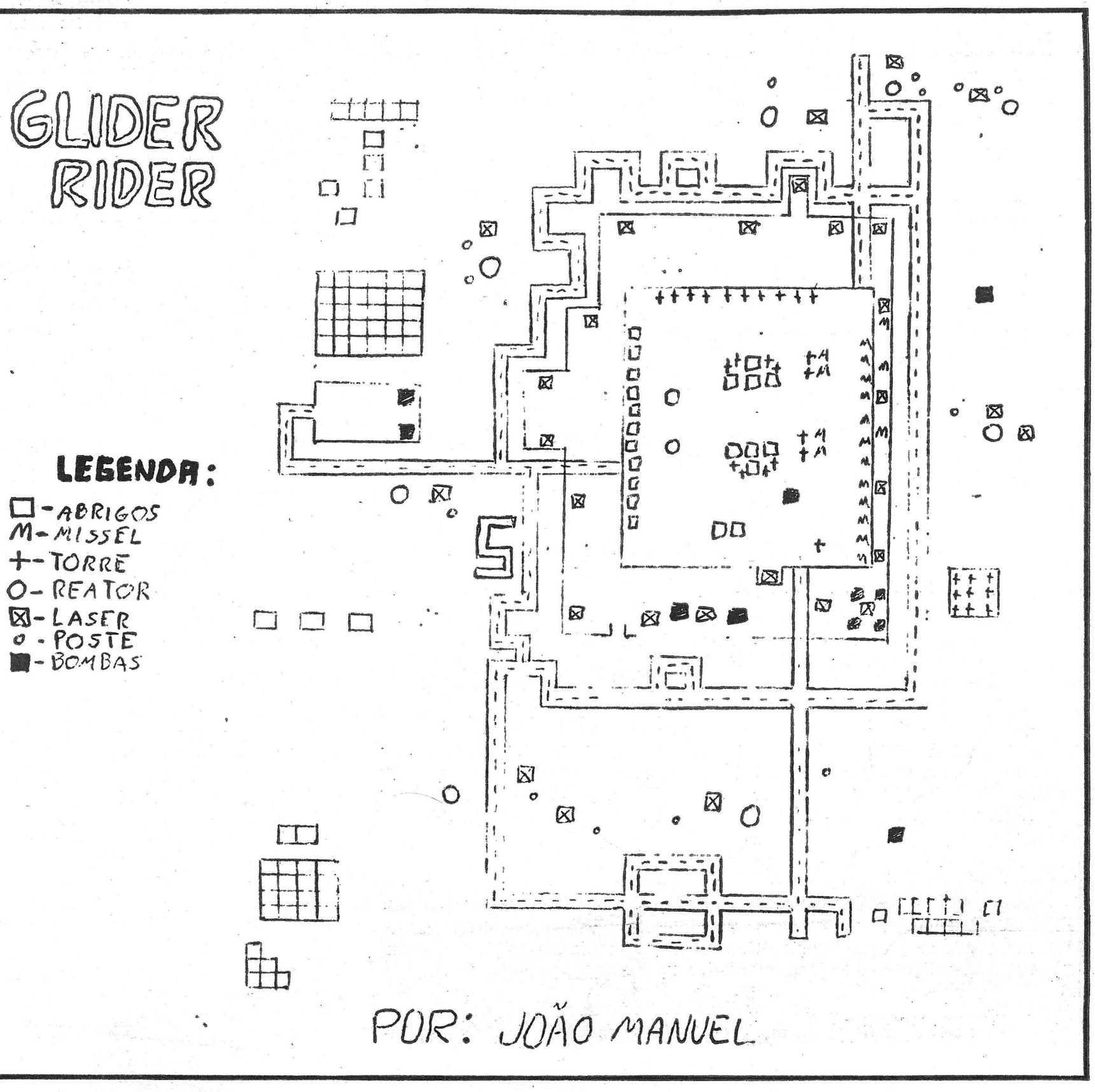
— depois de salvar os prisioneiros, levar o lenço à princesa, saltar da torre do castelo e apanhar uma rosa, voltar a fazer o mesmo percurso e entregar a rosa à princesa.

Quanto ao teu mapa, *Paulo*, não está muito publicável, e o mesmo sucede ao de *Joaquim Guerreiro*. E, respondendo a este último, quer o *Gac*, quer *The Quill* estão comercializados em Portugal. Provavelmente, terás que vir a Lisboa e, passe a propaganda, procurar na Triudus, por exemplo.

Starquake

Ricardo Landeiro de Sousa Gonçalves, de Lagos, responde a *Pedro Teigas*, com algumas *dicas* para *Starquake*.

O jogo consiste em substituir peças, e para isso podemos fazer mais facilmente o jogo. No 1.º «écran», existem 2 saídas para baixo. Para apanharem a nave, vão pela da direita. Encontram-se num túnel, e então sigam pela direita. Vão cair em cima da nave. A sua base parece um alguidar. *Metam-se* em cima e teclem para subir. Já têm nave e agora têm de apanhar peças, para não perder energia. Existem outras peças, que são as que nós temos de recolocar numa sala, que de jogo para jogo mudam de lugar. Para apanhar estas peças (que se podem transportar) têm de pousar a nave na base mais próxima, e de seguida vão para o centro da peça e teclem para subir. Apanham a peça e depois podem ir apanhar a nave em qualquer base que esteja perto. Entretanto, existem passagens secretas, que nós podemos transpor. Para encontrar uma, sigam estas instruções: no 1.º «écran» desçam pela esquerda, desçam de novo e vão pela esquerda. Continuem pela esquerda e vêem um buraco pela parede. Só sem nave é que poderão transpor. Há uma peça rectangular, a que eu chamo «mala», que nós podemos utilizar para passar pela porta de segurança. Também a podemos utilizar, para termos acesso à «Kéops Piramyd», ou seja, uma peça que, se nós tentarmos apanhar, e com posse da «mala», podemos substituir por uma das 5 que o computador mostra. Se forem sempre para baixo, vão dar às caves, onde há muitas peças de energia. Em contrapartida, no jogo *Moon Alert*, ele gostava de saber como se passa a zona H, e no *Acrojet* como se estabiliza o avião e quais são os comandos direccionais do jogo. Gostava também de saber como se introduzem *pokes*.



Nosferatu e Fairlight II

Miguel Eduardo Paes Dâmaso de Morais, de Lisboa, enviou duas *dicas*, com algumas perguntas:

Em *Nosferatu*: Na sala de banquetes, ao fundo há uma lareira; encostem-se a ela do lado direito e obterão, às vezes, um castiçal, as escrituras ou energia.

Na biblioteca, não na primeira, mas na segunda escada, se a subirem aparecerão uns «coisos» em cima. Para que servem? Queria saber também para servem as escrituras *(deeds)* e o castiçal *(candles)*.

Já passei para o 2.º nível, mas o primeiro dá-me mais curiosidade. Os olhos servem para dar às pessoas que nos tiram energia.

Em *Fairlight II*: quando caímos no alçapão, ao pé da faca mágica, vemos duas portas, uma para a direita, outra para cima. Se optarmos pela de cima, cairemos numas pedras. Removam-nas e acharão uma chave. Se optarem pela de cima, estarão num nível com um barril. Removam-no e acharão outra chave.

Deste leitor ainda, dois *pokes*:

— ANTIRIAD — POKE 34270, Ø
— DRUID — POKE 24890, 201

Tau Ceti e Academy

João Carvalho, de Lisboa, escreveu para dar uma explicação com interesse para muitos leitores sobre *Tau Ceti*. O problema, que já aqui foi referido, é o do abastecimento da nave. Pois bem, ele diz que já descobriu o problema: é que há pelo menos duas versões de *Tau Ceti* à venda (só?) e uma delas está «faralhada», tornando impossível o reabastecimento e, por via disso, terminar o jogo.

Quanto a *Academy*, que elogia bastante, diz que terminou todas as 20 missões e aconselha: escolham «bombas» sempre, quando houver inimigos que não possam ser suprimidos de outro modo. Além disso, é melhor desenharem o vosso próprio *skimmer*, com bons *lasers*, velocidade, escudos e, além disso, usarem um *scanner* e ADF.

Apreciador de jogos de aventura, *João Carvalho* — morador na Rua da Cruz, 131-2.º Esq. 1300 Lisboa —, diz que já acabou as de que junta lista e que poderá ajudar outros leitores, se lhe escreverem e mandarem um selo para a resposta (já agora, manda também para esta secção!). São elas: *Aftershock, ID, Sherlock, Hampstead, Terrormolinos, The Hobbit, System 15 000, Vera Cruz, Sidney Affair, Price of Magick, The Fourth Protocol* (1.ª parte), *Mountains of Ket, Mindshadow (quase tudo)* e Drácula (1.ª parte).

Quanto à secção de «aventuras», estará para breve.

Maradona e mais alguns

Códigos para o *Handball Maradona* apareceram, vindos de três leitores: *Pedro Tirano*, de Alcoitão, *Nuno Sequeira*, de Lisboa, e *Nuno Miguel Carneiro de Moura*, também de Lisboa, que mandou uma carta bastante bem feita na «printer». E são os seguintes, os deste último:

1.º NÍVEL	2.º NÍVEL
B — 7848	F — 1646
C — 8158	G — 2656
D — 5141	H — 4545
E — 3651	I — 6555
3.º NÍVEL	**4.º NÍVEL**
J — 7542	N — 1743
K — 8852	O — 2753
L — 5247	P — 4344
M — 3757	
M — 5767	T — 8831
N — 333	U — 5861
O — 1363	V — 3136
P — 2334	W — 1166
Q — 4464	X — 2135
R — 6438	Y — 4665
S — 7469	Z — 6632

Ainda diferentes são os enviados por *Nuno Sequeira*:

B — 8384	J — 3542
C — 8185	K — 1552
D — 2841	L — 2547
E — 6146	M — 4257
F — 7156	N — 6243
G — 8645	O — 7253
H — 8645	P — 8744
I — 5655	

É evidente que estas discrepâncias correspondem a diversas versões do jogo, mas a ajuda aqui fica.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — ARCANOID
2.º — SABOTEUR II
3.º — ENDURO RACER
4.º — KRAKOUT
5.º — AGENTE X
6.º — EXPRESS PEDERS
7.º — NEMVICH
8.º — SCALEXTRIC
9.º — LEARY BOARB
10.º — CYROX

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX